BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

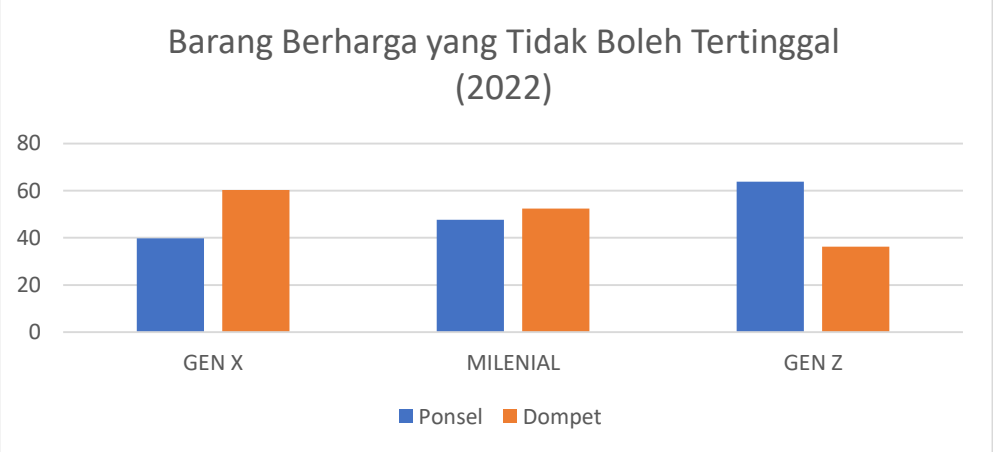
Perkembangan teknologi semakin hari semakin pesat, internet menjadi faktor paling utama dalam semakin majunya teknologi informasi. Dengan adanya internet manusia dapat mengakses berbagai informasi untuk memperoleh wawasan serta pengetahuan, sehingga hal ini menjadikan manusia ingin mengetahui lebih dalam apa yang ada di internet. Dengan adanya perkembangan teknologi juga dapat mempengaruhi perilaku seseorang, seperti keinginan untuk berkonsumsi karena terdapat kemudahan dalam mengakses internet.

Internet yang terus berkembang membuat sistem pembayaran semakin mudah dilakukan sehingga dapat lebih praktis terutama untuk orang-orang yang sering lupa membawa dompet saat bepergian. Pada perkembangan sistem keuangan digital yang ada di masyarakat masih terdapat kendala seperti belum meratanya keuangan digital. Keuangan digital saat ini telah mempengaruhi gaya hidup masyarakat, terutama dengan adanya pandemi pada awal 2020 yang telah masuk ke Indonesia. Selama pandemi pemerintah Indonesia menggiatkan penerapan *cashless* karena untuk menghindari kontak fisik yang terjadi ketika melakukan pembayaran. Fenomena transaksi tanpa uang tunai (cashless) berkembang cepat dalam 5-6 tahun terakhir. Pemerintah memiliki agenda mewujudkan masyarakat digital dalam transaksi jual-beli

barang dan jasa, atau *cashless society* (Bank Indonesia, 2019). *Cashless society* merupakan kondisi dimana masyarakat bertransaksi tanpa menggunakan uang tunai, melainkan dengan uang elektronik. Pasca *cashless* dimana transaksi tanpa harus menggunakan uang tunai, secara cepat dan pasti Indonesia sedang menuju *cardless society* dimana transaksi mengunakan *e-wallet,* tidak lagi menggunakan kartu. *E-wallet* dimaksud adalah OVO, GoPay, LinkAja, DANA dan lainnya (Bank Indonesia, 2019).

Kemajuan sistem pembayaran yang terjadi pada masa ini merupakan hasil dari perkembangan sistem yang pernah ada sebelumnya. Pada zaman dahulu sistem pembayaran yang digunakan yaitu dengan barter kemudian manusia mulai mengenal uang. Alat pembayaran terus berkembang dari waktu ke waktu hingga sampai saat ini terdapat sistem pembayaran menggunakan uang elektronik.

Gambar 1. 1
Barang Berharga yang Tidak Boleh Tertinggal menurut Responden



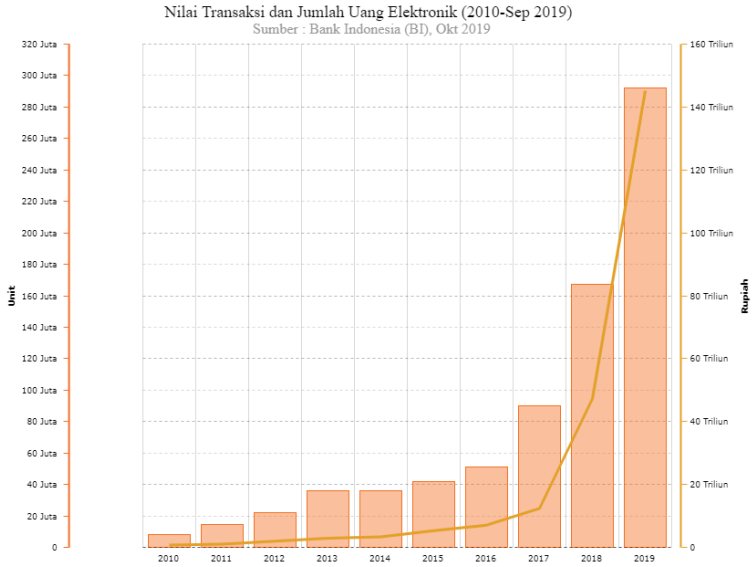
Sumber: Alvara Research Center (2022)

Ponsel menjadi bagian penting dalam keseharian masyarakat, hal ini dapat kita lihat pada survei diatas yang dilakukan Alvara Research Center, mayoritas generasi Z mengakui ponsel saat bepergian lebih penting daripada membawa dompet. Alasan Gen Z lebih memilih ponsel dikarenakan sekarang ini sistem pembayaran *cashless* sudah berkembang pesat. Pembayaran bisa dilakukan menggunakan aplikasi yang ada diponsel, terutama bagi para mahasiswa yang mendapat kiriman uang saku dari orang tua melalui Bank. Dengan berkembangnya pengguna melalui ponsel, membuat instrumen pembayaran non tunai yang berbasis server lebih banyak digunakan dimasyarakat. Bank Data Indonesia pada Maret 2020, ada sebanyak 40 perusahaan telah menerbitkan uang elektronik server. Hal ini menjadi beberapa alasan juga bahwa penggunaan aplikasi e-wallet dipelanggan lebih dominan dan para pedagang telah menyediakan banyak QR Kode yang dapat digunakan untuk sistem pembayaran berbasis server, seperti dompet elektronik.

Dengan demikian adanya alat transfer online seperti *mobile banking* memudahkan mahasiswa transfer dari bank ke dompet digital dan sebaliknya. Saat ini banyak mahasiswa yang merasa bahwa lebih baik membeli sesuatu menggunakan dompet digital karena keuntungan yang didapatkan lebih baik, contohnya seperti ketika belanja online maka *platform* akan banyak memberikan diskon untuk pengguna dompet digital. Oleh karena itu, hal ini menjadi kesempatan bagi pemerintah Indonesia untuk meratakan dompet digital karena dapat kita lihat bahwa penggunaanya lebih mudah dan efisien.

Perkembangan uang elektronik ini ditandai dengan meningkatnya pengguna uang elektronik dari tahun 2010 ke tahun 2019, seperti data berikut:

Gambar 1. 2
Nilai Transaksi dan Jumlah Uang Elektronik



Sumber: Bank Indonesia (2019)

Data ini diperoleh dari Bank Indonesia pada tahun 2010 sampai dengan september 2019. Pada tahun 2010, jumlah uang elektronik masih terbilang rendah hanya dengan 7,9 juta unit dengan transaksi Rp 693,47 miliar. Hal ini dikarenakan uang elektronik yang ada pada tahun 2010 masih belum beragam atau masih sedikit. Sembilan tahun kemudian yaitu pada tahun 2019, jumlah uang elektronik mengalami peningkatan sebanyak 31 kali lipat serta nilai transaksi meningkat 137 kali lipat menjadi Rp 95,75 triliun. Peningkatan yang signifikan ini disebabkan makin banyaknya berbagai macam uang elektronik dengan berbagai kelebihan seperti diskon seta *cashback*. Peneliti berpendapat dengan naiknya uang elektronik dari tahun ke tahun ini menandakan bahwa masyarakat telah menerima datangnya teknologi baru.

Semua lapisan masyarakat dapat menggunakan uang elektronik salah satunya ialah mahasiswa, yang mana mahasiswa merupakan kaum terpelajar yang dijuluki sebagai *agen of change* (agen perubahan) perubahan ke arah yang lebih baik melalui wawasan, inovasi, ide, dan keterampilan, serta cenderung memiliki sifat terbuka pada kemajuan teknologi seperti *fintech* ini. Mahasiswa ialah bagian penting dari masyarakat yang berpengaruh cukup besar pada aspek perekonomian sebab kelak mahasiswa memasuki dunia kerja setalah menempuh pendidikan di perguruan tinggi (Susanti, 2016). Akan tetapi menurut Nababan & isfenti sadalia (2013) sebagian besar mahasiswa memiiliki permasalahan yang cukup kompleks karena sebagian mahasiswa berperilaku konsumtif sedangkan kenyataannya belum memiliki pendapatan tetap dan dana cadangan yang dimiliki terbatas. Sehingga dengan adanya manfaat seperti diskon dan *cashback* maka membuat mahasiswa untuk tertarik menggunakannya. Yogyakarta merupakan kota pelajar, dimana komposisi penduduk di Yogyakarta yang sebagian adalah mahasiswa dan ditambah banyaknya mahasiswa muslim. Dimana objek pada penelitian ini adalah mahasiswa muslim yang menempuh pendidikan di Yogyakarta.

Pembayaran non tunai (*cashless*) menghadirkan QR *Code* yang diharapkan mampu menjadikan pembayaran agar lebih mudah, cepat dan efisien. Cara pembayaran menggunakan QR *Code* itu cukup mudah yaitu dengan menggunakan ponsel yang terhubung dengan jaringan internet. Bank Indonesia telah menetapkan standar pembayaran menggunakan QR *Code* sebagai alat pembayaran digital di Indonesia yang disebut QRIS *(Quick*

Response Indonesia Standard). QRIS adalah penyatuan berbagai macam QR dari berbagai Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJPS) menggunakan QR *Code*. QRIS dikembangkan oleh industri sistem pembayaran bersama dengan Bank Indonesia agar proses transaksi dengan QR *Code* dapat lebih cepat, mudah serta keamanannya terjaga (Bank Indonesia, 2019).

Dalam rangka menarik minat bagi penggunanya, QRIS harus mampu membentuk persepsi yang baik dalam masyarakat seperti persepsi akan kemudahan menggunakan QRIS, persepsi tentang manfaat adanya QRIS serta persepsi keamanan ketika menggunakan QRIS (Soegiastuti & Anggraeni, 2022). Oleh karena itu, penerimaan terhadap teknologi QRIS dapat diteliti melalui penelitian ini. QRIS masih belum terealisasi secara maksimal, hal ini menjadikan kendala ketika menggunakan teknologi QRIS. Seperti ketika menggunakan QRIS di kota-kota kecil, penggunaan disana masih belum sepenuhnya merata. Subjek utama pada penerapan QRIS dalam proses pembayarannya adalah pedagang (merchant) sebagai pelaku yang mengoperasikan alat digital dalam transaksi pembayaran, oleh sebab itu diperlukan pemahaman pedagang tentang cara alat pembayaran QRIS dijalankan. Sedangkan pedagang di pasar tradisional sebagian besar belum memahami sehingga kurang mampu untuk menerapkan QRIS sebagai alat transaksi pembayaran di tokonya. Hal demikian berdampak pada pengimplementasian QRIS yang kurang efektif, seperti pedagang lebih merekomendasikan pembeli membayar memalui *cash*. Dengan kurangnya penerapan QRIS ini yang diawali dari pedagang maka ini mempengaruhi juga

penerapannya dikalangan pembeli khususnya mahasiswa. Untuk membuktikan diterima atau tidaknya teknologi QRIS dikalangan pengguna, dilakukan pendekatan melalui satu satu model penerimaan untuk memprediksi serta menganalisa penggunaan teknologi yaitu dengan *Technology Acceptance Model* (TAM).

Model TAM sebenarnya diadopsi dari model TRA yaitu teori tindakan yang beralasan dengan satu premis bahwa reaksi dan persepsi seseorang terhadap sesuatu hal, akan menentukan sikap dan perilaku orang tersebut (David, 2009). Stevanus W. Wijaya (2005) dalam Asna (2009) menyatakan bahwa TAM mendeskripsikan ada dua faktor yang secara dominan mempengaruhi integrasi teknologi. Faktor pertama yaitu persepsi manfaat untuk pengguna sistem teknologi. Kemudian faktor kedua yaitu persepsi kemudahan yang dipikirkan oleh pengguna terhadap sistem teknologi. Kedua faktor tersebut mempengaruhi keinginan untuk memanfaatkan teknologi. Selanjutnya keinginan untuk memanfaatkan teknologi akan mempengaruhi penggunaan teknologi yang sesungguhnya. Serta adanya penambahan faktor yaitu *Perceived Security*, meningkatnya jumlah pengguna ini berpengaruh pada persepsi keamanan seseorang, yang mana persepsi keamanan disini untuk mengukur seberapa percaya orang tentang sistem teknologi. Persepsi keamanan juga mempengaruhi seberapa terjaminnya tentang kerahasiaan data yang ada pada QRIS. Maka hal tersebut perlunya *Perceived Security* dalam menarik minat pengguna serta menghindari akan ketidaknyamanan ketika pengguna menggunakannya.

Pada dasarnya ketika pengguna telah memanfaatkan teknologi, pengguna teknologi akan memiliki persepsi positif terhadap teknologi yang disediakan. Selanjutnya dampak dari penggunaan teknologi itu akan muncul sebagai persepsi negatif. Artinya persepsi negatif berkembang setelah pengguna pernah memakai teknologi tersebut atau pengguna berpengalaman buruk terhadap penggunaan teknologi tersebut. Sehingga model TAM dapat digunakan sebagai dasar untuk menentukan upaya-upaya yang diperlukan untuk mendorong keinginan menggunakan teknologi seperti QRIS.

Dalam upaya meratakan QRIS, perlu dikaji lebih dalam mengenai penerimaan QRIS di kalangan masyarakat terutama mahasiswa. Kemudian dapat diketahui faktor -faktor yang mempengaruhi minat mahasiswa dalam menggunakan QRIS. Hal ini dikarenakan uang elektronik akan terus berkembang dari waktu ke waktu sehingga manusia dituntut untuk memahami.

Dari pemaparan permasalahan diatas, peneliti ingin mengetahui lebih dalam apa saja yang menjadi faktor pengguna berminat menggunakan QRIS ketika melakukan transaksi pembayaran dengan menggunakan pendekatan *Technology Acceptance Model* (TAM). Oleh karena itu, peneliti akan mengangkat judul penelitian, yakni **"Analisis Minat Mahasiswa dalam Menggunakan QRIS sebagai Metode Pembayaran dengan *Technology Acceptance Model* (TAM) (Studi Kasus Mahasiswa Muslim di Yogyakarta)"**

B. Rumusan Masalah Penelitian

Dari latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah *Perceived Ease of Use* berpengaruh terhadap Minat Mahasiswa menggunakan QRIS?
2. Apakah *Perceived Usefulness* berpengaruh terhadap Minat Mahasiswa menggunakan QRIS?
3. Apakah *Perceived Security* berpengaruh terhadap Minat Mahasiswa menggunakan QRIS?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan diatas, maka adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh *Perceived Ease of Use* terhadap Minat Mahasiswa menggunakan QRIS
2. Untuk mengetahui pengaruh *Perceived Usefulness* terhadap Minat Mahasiswa menggunakan QRIS
3. Untuk mengetahui pengaruh *Perceived Security* terhadap Minat Mahasiswa menggunakan QRIS

D. Manfaat Penelitian

Penelitian yang akan diangkat oleh peneliti memberikan manfaat yang baik secara teoritis maupun praktis, adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. **Manfaat Teoritis**

Secara umum penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan pengetahuan bagi penulis maupun bagi pembaca serta sebagai referensi bagi penelitian yang akan datang mengenai permasalahan layanan QRIS.

2. **Manfaat Praktis**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membantu para perusahaan penyedia QRIS mengetahui faktor yang menjadi pengaruh mahasiswa pengguna *QRIS* dalam menggunakan layanan QRIS. Serta menjadi bahan evaluasi dan masukan yang positif bagi Perusahaan penyedia QRIS agar dapat memperbaiki sistem yang dirasa kurang oleh penggunanya.